



Universidad de Valladolid

**Facultad de Educación
Campus de Palencia**

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

**EL SEXISMO EN EL MUNDO DE LOS
VIDEOJUEGOS Y SU INTRODUCCIÓN
EDUCATIVA EN EL AULA**

AUTORA: JENIFER GABARRI PAÍS

TUTOR: ENRIQUE DELGADO HUERTOS

RESUMEN

Los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de muchos niños/as y adolescentes, llegando incluso a ocupar gran parte de su tiempo libre. Es necesario conocer el mundo de los videojuegos: qué son, su evolución, tipología... e incluso el sexismo oculto en los juegos. La industria del videojuego ha sido creada por y para hombres representando a la mujer desde la mirada masculina, es decir, muchachas jóvenes, con esbeltas figuras y poca ropa que desempeñan un papel de sumisión, pasividad, debilidad...siendo incapaces de conseguir sus objetivos sin seguir los pasos de su protector. En el presente proyecto, se ha realizado una investigación sobre el uso de los videojuegos y se ha diseñado una propuesta de intervención educativa en el aula, con el objetivo de crear una buena praxis educativa utilizando un videojuego que rompe con todo tipo de estereotipos negativos y fomenta la educación inclusiva y la cooperación entre los escolares.

Palabras clave: videojuegos, sexismo, estereotipos, buena praxis, educación inclusiva.

ABSTRACT

Videogames are part of many children and teenagers daily routine, and in many cases they spend most of their free time playing. It is necessary to know the world of video game, what are they, their development, their types... and even the sexism which is hidden in those games. This industry has been created by and for men, representing women from the male (masculine) point of view, that is to say, young girls, with slim figures(bodies) and few clothes, which perform a role of submission, apathy, weakness... and unable to get their aims without the help of thier protector. In this project, we have made an investigation about the use of video games and we have designed a proposal of educative procedure in the classrooms, with the aim of creating a good educative praxi, using a videogame which breaks with all kind of negative stereotypes and encourages the inclusive education and the cooperation between students.

Key words: videogames, sexism, stereotype, good praxis, inclusive education.

ÍNDICE

1.JUSTIFICACIÓN DEL TEMA Y OBJETIVOS DEL TFG	4
2. LOS VIDEOJUEGOS Y LA PERSPECTIVA DE GÉNERO DE LOS ESCOLARES	5
2.1. Definición de videojuego.....	5
2.2. Los videojuegos en la vida cotidiana de los escolares.....	5
2.3. Tipología de los videojuegos	10
2.4. Los discursos explícito e implícito de género en los videojuegos.....	13
2.4.1. El sexismo explícito	14
2.4.2. El uso de los videojuegos en relación al sexo	15
2.4.3. Evolución de la imagen de la mujer en los videojuegos.....	16
2.4.4. Los estereotipos de género en la imagen femenina	18
2.4.5. El rol de la mujer en los videojuegos	19
3. LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL AULA	22
3.1. El público al que va dirigido	22
3.2.1. Objetivos del cuestionario	22
3.2.2. Objetivos relacionados con la propuesta	23
3.3. La metodología de la propuesta.....	23
3.3.1. Planificación de la propuesta.....	25
3.4. Contenidos de la propuesta.....	26
3.5. Actividades	27
3.5.1. Actividad inicial: Mi mini versión (mii).....	28
3.5.2. Segunda Actividad: ¡Esquiamos en el agua!	29
3.5.3. Tercera actividad: Encesta, ¡sí puedes!	30
3.5.4. Cuarta Actividad: ¡Atrápalo!	31
3.5.5. Quinta Actividad: ¡Rápido y acuoso!	32
3.5.6. Actividad Final: ¡Somos arqueros/as!	34

3.6. Evaluación del proyecto	35
4. CONCLUSIONES.....	36
5. LISTADO DE REFERENCIAS	38
6. ANEXOS	41
6.1. Cuestionario.....	41
6.2. Ficha de evaluación	46

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA Y OBJETIVOS DEL TFG

En el presente trabajo se pretende analizar y reflexionar sobre la ideología androcéntrica y sexista presente en el mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Concretamente he decidido investigar acerca del mundo de los videojuegos ya que me parece un tema que, en la actualidad, tiene gran repercusión entre niños/as y adolescentes, que ocupa gran parte de su tiempo de ocio y llega a sustituir a los amigos/as, a la práctica de algún deporte, o a cualquier otro modo de empleo del tiempo libre, etc.

Resulta lógico pensar que detrás de todos y cada uno de los videojuegos que se comercializan, existe una ideología fundadora de los mismos, que transmite valores sociales y culturales que calan en los más pequeños sin apenas darnos cuenta. Los niños/as en edad escolar, se encuentran en un estado de aprendizaje casi continuo, pues, no aprenden solamente en la escuela, si no que descubren el entorno que les rodea, experimentan nuevas sensaciones y sentimientos al socializar con los demás, etc. Cuando jugar a videojuegos ocupa gran parte de su tiempo, el niño/a se sumerge en mundos virtuales que pueden ser muy diferentes al mundo real. Por ejemplo, los juegos con excesiva carga violenta, donde la única manera de alcanzar la meta es eliminar a los demás, perjudican las habilidades de comunicación para la resolución de conflictos de una manera pacífica y la colaboración con el grupo de iguales; necesarias para su vida cotidiana. De igual forma, los videojuegos cargados de estereotipos sexistas, perpetúan roles machistas que se impregnan de forma invisible en los pequeños.

Los videojuegos no se incluyen de manera formal en el currículum oficial, por lo tanto ni siquiera se mencionan en la mayoría de los centros, o al menos, dentro de las aulas. Cuando los niños/as salen al patio juegan imitando sus videojuegos favoritos, comparan sus progresos en los mismos, incluso muchos de ellos quedarán para jugar online por la tarde. Por ello, considero necesario que desde el ámbito escolar, se promueva un uso correcto de los videojuegos, atendiendo que el contenido de éstos sea adecuado para la edad y el desarrollo psicológico de los menores y que no transfieran valores de desigualdad sexista, o perpetúen una visión androcéntrica del mundo. Por lo tanto, el objetivo principal de este trabajo será proponer una buena praxis educativa tomando como material educativo un videojuego.

2. LOS VIDEOJUEGOS Y LA PERSPECTIVA DE GÉNERO DE LOS ESCOLARES

2.1. Definición de videojuego

Levis defiende que un videojuego “consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas” (1997). Y teniendo en cuenta a Marqués (2003), se podría definir de manera más amplia como todo tipo de juego electrónico interactivo que se fabrica en varios soportes (cartucho, ROM interno, on-line...) en función de la plataforma que utilice (ordenador, videoconsola, máquina recreativa...). La característica principal que hace que los videojuegos triunfen y se diferencien del cine o la televisión es que exige la participación activa por parte del jugador, desarrollando su imaginación e incluso empatizando con el protagonista del juego al asumir su rol predeterminado.

2.2. Los videojuegos en la vida cotidiana de los escolares

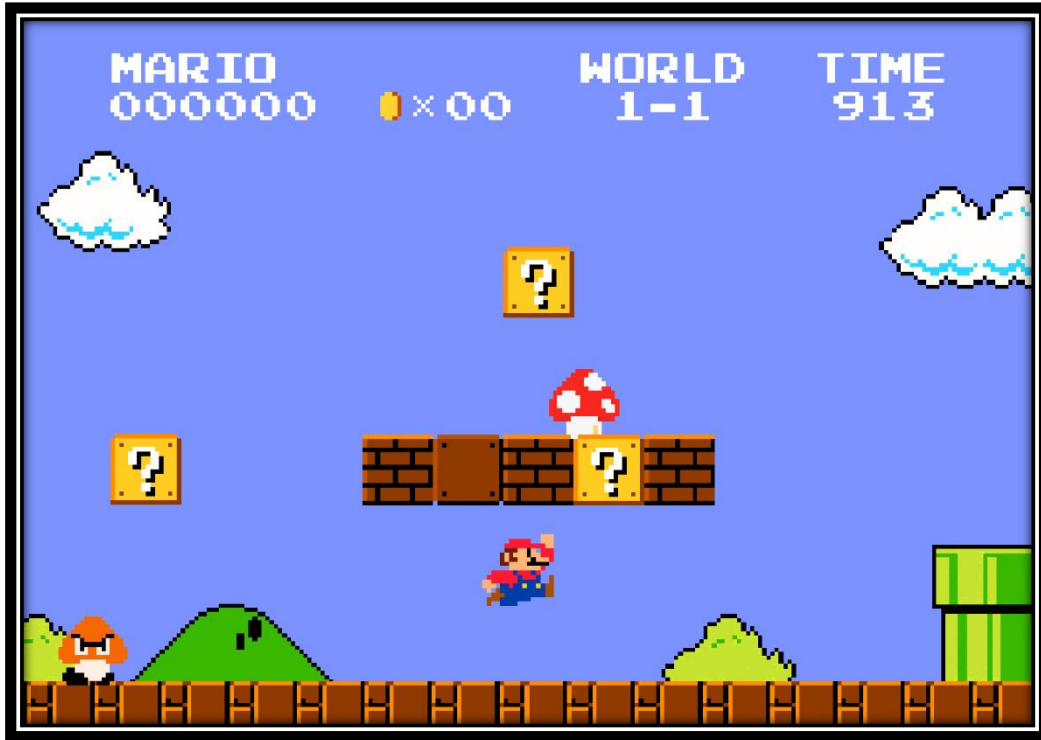
El origen de los videojuegos se remonta al año 1961, Steve Russell, estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts, diseñó “Space War” el primer juego interactivo para dos jugadores basado en temática espacial. Sin embargo, pocos años después, en 1966, Ralph H. Baer diseñó la primera videoconsola que se conectó al televisor doméstico para su juego. Posteriormente, en la década de los años 1980, se crearon juegos como “Zork”, “Defender” y el exitoso “Pac-Man” en el que un comecocos debe comer puntos distribuidos por la pantalla, evitando ser comido por unos fantasmas de colores. Todos ellos tenían en común disparos y multitud de colores como dice Tim Skelly: que haga ruido, que sea rápido y que se dispare un montón (Demaría y Wilson, 2002, 58). También surgió la gigante compañía Nintendo y su primer juego, “Donkey Kong” en el que aparece también un personaje que ha evolucionado y aún es importante en la actualidad: Mario Bros.

“Super Mario Bros se editó en 1985 y, desde su lanzamiento, se convirtió en el juego emblemático de Nintendo. El personaje principal del juego era Mario, un plomero con un mostacho de aire italiano que había aparecido por primera vez en Donkey Kong, aquel innovador juego de 1981. (...) Super Mario Bros ofrecía al público algo más que un protagonista simpático y bonachón. A diferencia de la enorme mayoría de los cartuchos de juego de la ‘generación Atari’ y de los programas para microordenadores de la época, la razón de ser de Super Mario no era la violencia.

Super Mario Bros introducía el ingenio y el humor allí donde la norma eran las batallas y la destrucción. Además Super Mario popularizó el uso del laberinto en los juegos informáticos” (Levis, 1997, 71).

IMAGEN 1. ESCENA VIDEOJUEGO MARIO BROS

Fuente: www.nintendolife.com



Otro personaje importante en la actualidad es el erizo Sonic, creado en el año 1989 que llegó a Europa a través de la consola Sega Megadrive. El juego, “Sonic the Hedgehog” narra las aventuras de este simpático protagonista azul que viaja por diferentes mundos con el objetivo de liberar animales capturados por el Doctor Robotnik.

Aproximadamente, desde mediados de los años 90, ya existía un comercio totalmente diferenciado entre videojuegos para ordenador (ya más avanzados, con tarjeta gráficas de color y los ágiles movimientos de ratón) y videojuegos para videoconsolas (tanto conectables al televisor como portables, ejemplo Game Boy). La industria del videojuego crece de manera exponencial e imparable, añaden mejores gráficos e historias y videoconsolas cada vez más avanzadas, hasta llegar a cada hogar, a cada familia y a cada niño/a.

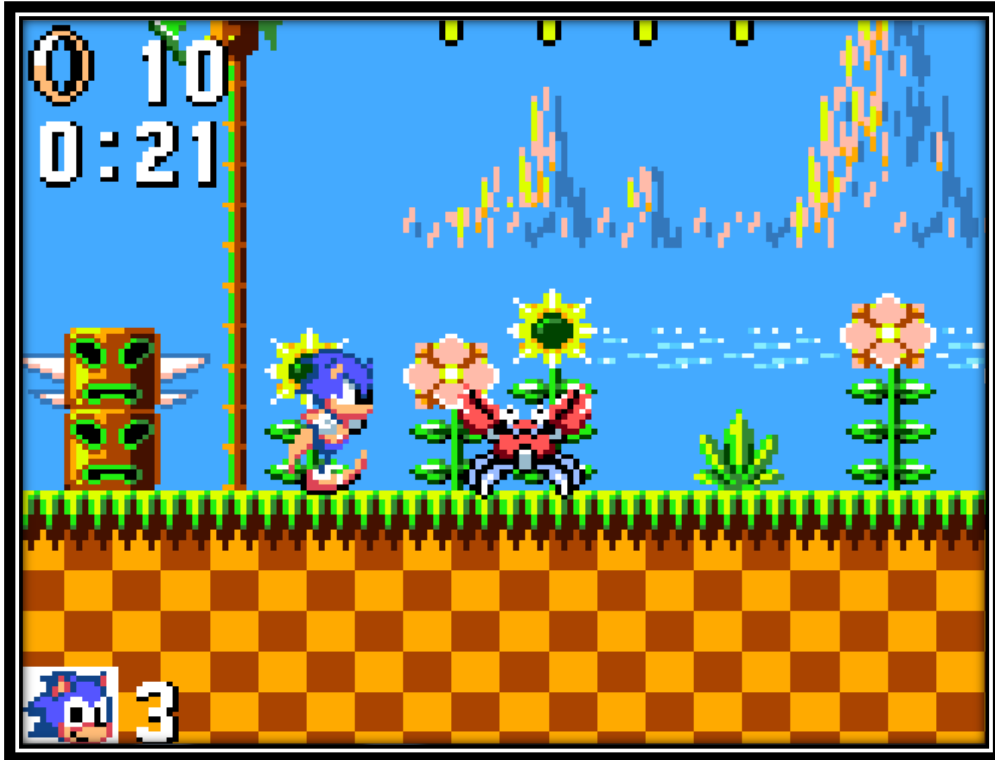


IMAGEN 2. ESCENA VIDEOJUEGO SONIC

Fuente: www.wikipedia.org



IMAGEN 3. UNIÓN Y EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES EN LA ACTUALIDAD

Fuente: www.hobbyconsolas.com

La mayoría de los videojuegos comerciales, transmiten a los jugadores valores sociales contrarios a los que intentamos inculcar en la escuela: igualdad entre hombres y mujeres, igualdad de oportunidades, igualdad étnica, igualdad en la diversidad, la no

violencia, la cooperación y participación, etc. Como sostiene Puggelli, “el factor más importante por medio del cual los videojuegos son vehículos de socialización, es el de los valores” (2003, p.118). Debemos tener en cuenta que forman parte de la vida cotidiana de los niños y niñas y por lo tanto, generan una gran influencia en su personalidad y en su forma de entender el mundo. De toda la gama temática que poseen los videojuegos, los que generan más interés en los escolares (sobre todo en niños) son los de acción, como dice Levis:

“La existencia de juegos de contenidos muy diferentes no debe servir como coartada para ocultar que alrededor de dos tercios de los programas para máquinas recreativas y para consolas domésticas y portátiles y un número creciente de los juegos para ordenador pertenecen a géneros cuyo tema principal gira alrededor de la violencia, la destrucción y la muerte” (1997, p.185).

Los valores de cooperación y competitividad también se encuentran enfrentados. En buena parte de los videojuegos, aparece un protagonista (casi siempre hombre) que para lograr cumplir su objetivo y ganar el juego, necesita llegar sólo a la meta, es decir, hay un ganador. Desgraciadamente pocos juegos tienen en cuenta la cooperación entre jugadores para conseguir objetivos.

Por otra parte, durante mi estancia en el centro docente donde realicé mis dos periodos de prácticas, llevé a cabo un cuestionario al alumnado de quinto y sexto de educación primaria. En dicho cuestionario se hacía referencia a la importancia que los videojuegos tienen en la vida cotidiana de los escolares. Uno de los puntos clave es la frecuencia con la que los escolares juegan, observando que la mayoría de los niños/as juega casi todos los días bajo un horario estipulado por sus progenitores o tutores.

En relación al contenido de los videojuegos, la mayoría de los encuestados afirma que está controlado por un adulto, aunque no deja de haber una pequeña parte de los niños/as que dedica a esta práctica las horas que quiere y juega a los videojuegos que elige. Gailey (1996) afirma que hay un primer período intensivo que dura entre tres semanas y seis meses, dependiendo de las personas, en los que los jugadores están muy pendientes del juego. Si durante ese periodo tan extenso los adultos de referencia

(progenitores o tutores legales) no regularizan el tiempo de juego, el niño/a pasará todo el tiempo que pueda jugando, lo que puede conllevar un problema de adicción.

Por otra parte, existe una relación inversa entre el tiempo que se dedica a jugar a videojuegos y el rendimiento/comportamiento escolar. En las investigaciones de Mc Cloure y Mears (1986) y Estalló (1994) se reflejan dichas diferencias: los alumnos/as que juegan son más extrovertidos y sociables, pero también más impulsivos y su comportamiento es negativo.

Revisar que el contenido del videojuego sea apto para los niños/as es indispensable ya que no podemos olvidar que cada uno está diseñado bajo la ideología y los valores de cada productor, por lo tanto algunos pueden ser extremadamente violentos ya que “se puede no sólo matar a cientos de contrincantes, sino despedazarlos, reventarles el cráneo, quemar sus intestinos, aplastarles el estómago o despeñarlos por el abismo más insondable” (Pérez Tornero, 1997, p.14). E incluir matices de racismo (ya que el protagonista suele ser un hombre blanco), intolerancia a todo lo que no cumple con el estándar de “personaje ganador”, homofobia, sexismo... Para llevar a cabo este propósito, padres, madres y educadores cuentan con el código PEGI (Pan European Game Information) que indica, al dorso de cada videojuego la edad recomendada y el contenido de los mismos a través de iconos especificados. Este sistema fue creado por la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE) en Bélgica. En la primera tabla se muestran los iconos de edad, en la segunda, los de contenido.

				
PEGI 3	PEGI 7	PEGI 12	PEGI 16	PEGI 18

TABLA 1. EDAD CÓDIGO PEGI

Afortunadamente existen otro tipo de videojuegos que permiten desarrollar habilidades en los escolares: concentración, cooperación, coordinación motora y visual, razonamiento... Estos son los que debemos utilizar en la escuela, siempre y cuando el alumnado comprenda el mensaje o temática del juego.



TABLA 2. CONTENIDO DEL VIDEOJUEGO CÓDIGO PEGI

“La utilización de los videojuegos y juegos digitales a nivel educativo debe partir de la relación entre el mensaje que estos emiten y el universo que recrean y que el jugador, además, debe saber interpretar, pero he ahí un hándicap, ya que a veces dicho universo no es bien interpretado, bien por no conocer el código icónico bien por no conocer el sentido del mensaje en sí mismo” (Marín, 2012, p. 194).

Los videojuegos también poseen valor educativo ya que incitan la curiosidad de los niños/as por aprender y lograr objetivos que refuerzan su autoestima porque según avanza el juego, aumenta el nivel de dificultad progresivamente. Los escolares no se rinden hasta llegar a la meta, son persistentes, y de esta forma transversal se trabajan competencias del currículum.

2.3. Tipología de los videojuegos

Es propio del ser humano clasificar o catalogar todo lo que le rodea para de esa forma establecer control sobre ello y brindar orden y claridad a la mente humana. En el mundo de los videojuegos, varios expertos les han clasificado según diferentes criterios, por ejemplo Meggs (1992), instaura cinco clases de videojuegos en función de su temática:

Juegos de acción/aventura (el personaje recorre diferentes mundos virtuales y vence enemigos para llegar a la meta). Juegos de acción/arcade (tratan de desarrollar habilidades para vencer a los atacantes). Juegos de simulación (recrean diferentes situaciones realistas como la conducción de coches o motos). Juegos de deportes (fútbol, baloncesto...). Y juegos de estrategia (incluyen los que requieren lógica para ganar: ajedrez, resolución de homicidios...).

Otra clasificación es la de la peditra estadounidense Funk (1993b) que tiene en cuenta la carga violenta o educativa de los mismos:

- a) De violencia fantástica: presentan una acción principal en la que un ser fantástico debe luchar, destruir o evitar ser matado mientras intenta alcanzar un objetivo.
- b) Deportivos: la acción central se refiere a cualquier tipo de deporte, incluyendo las carreras y la lucha.
- c) Temas generales: el objetivo principal es vencer a la máquina, sin que para ello deba aparecer una historia concreta y sin que la lucha o la destrucción sean aspectos prioritarios.
- d) De violencia humana: presentan la misma estructura que los de violencia fantástica, pero el protagonista de la historia es un ser humano.
- e) Educativos: tienen como finalidad aprender alguna información nueva o descubrir otras formas de utilizar esa información.

Una tercera clasificación posible sería la que Estalló realizó hacia 1995-1997. Tuvo en cuenta dos criterios: las habilidades psicológicas y motoras necesarias para cada juego y la temática del mismo. Establece cuatro grupos de videojuegos: arcades (juegos de plataformas, disparos y de práctica deportiva), simulación (llevan a cabo actividades que reflejan la realidad), aventuras conversacionales o de estrategia (juegos de rol y de guerra) y por último, juegos de mesa (reproducciones virtuales de los clásicos).

El último ejemplo de clasificación, se muestra en la siguiente tabla creada por el Instituto de la Mujer en el año 2004:

TIPO DE VIDEOJUEGOS	EJEMPLOS
ARCADE (juegos de plataforma y laberinto)	Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Prince of Persia...
DEPORTES (y simuladores deportivos)	FIFA, PC Football, NBA, Fórmula I GrandPrix...
ACCIÓN Y DE ROL	King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider...
SIMULADORES (y constructores)	Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine...
ESTRATEGIA	Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civilitation...
MESA	Parchís, ajedrez, tres en raya, Trivial...
COMBATE (disparos, guerra y de lucha)	Halo, Commandos, Call of Duty, Counter Strike, Korea, Swat, Mafia...

TABLA 3. CLASIFICACIÓN VIDEOJUEGOS. INSTITUTO DE LA MUJER, 2004.

Cada tipo de videojuego tiene unas características particulares:

Los videojuegos arcade son pioneros en el mercado, su estructura es cerrada, el jugador debe superar los obstáculos de cada pantalla para avanzar en la historia y suelen ser cronometrados por lo que la rapidez es una habilidad fundamental. La mayoría son aptos para todas las edades. Estalló (1995, 134) los define como:

“Aquellos videojuegos cuya principal característica es la demanda de un ritmo rápido de juego, y que exigen tiempos de reacción mínimos, atención focalizada y un componente estratégico secundario. Este último, si bien puede estar presente en el juego, resulta de relativa sencillez y no varía de una partida a otra”.

Pueden beneficiar el desarrollo psicomotor y la orientación espacial.

Los videojuegos de la categoría de deportes, tienen por objetivo representar la realidad de cada deporte a través de la pantalla, conservando sus reglas, estrategias... Favorecen la coordinación psicomotora.

En los de acción, el jugador tiene el control absoluto del personaje y debe perseguir un objetivo a lo largo de toda la historia del videojuego. En algunos se incluye la toma de decisiones por parte del jugador, que pueden afectar el transcurso de la aventura. En esta clase se encuentran los denominados juegos de rol, en los que varios jugadores ejercen un papel determinado en la historia. Pueden ser motivantes para determinados temas del currículum escolar e invitan a la reflexión de valores.

Como ya he citado, los videojuegos de simulación y constructores, imitan trabajos o escenas de la vida real. Los primeros en comercializarse de este tipo, fueron los de conducción competitiva. Los constructores sin embargo, ofertan la posibilidad de crear ciudades, casas, empresas... Pueden aportar habilidades para el funcionamiento de diversas máquinas y desarrollar la capacidad de planificación.

Los videojuegos de estrategia suponen que para alcanzar la meta del juego, debemos pensar diversos movimientos y fases que deberá replantearse si no logra cumplir el objetivo final. Refuerzan el pensamiento lógico y la buena toma de decisiones.

Los videojuegos encasillados en la categoría de combate, son todos aquellos donde la acción se sitúa en un campo bélico. Destacan en este grupo, los de disparo (generalmente en primera persona), los de guerra (y de temática antiterrorista) y los de lucha (boxeo, artes marciales...).

Por último, se encuentran **los videojuegos de mesa** que mantienen las reglas establecidas en la realidad. Suelen ayudar al razonamiento lógico sobre todo si se trata de resolver puzzles o de responder preguntas (pueden estar vinculadas a contenidos curriculares).

2.4. Los discursos explícito e implícito de género en los videojuegos

Muchos estudios sobre los videojuegos han llegado a la conclusión de que los videojuegos están hechos por hombres y para los hombres (Gros, 1998, 61) reforzando así el papel y el comportamiento masculino, incitando a perpetuar el sexismo.

2.4.1. El sexismo explícito

El estudio de la Fundación de Ayuda a la Drogadicción (FAD) (2002) afirma que el mundo de los videojuegos «es claramente machista». Son creados por hombres, su público mayoritario son hombres y trasladan los ideales masculinos a los mismos para seguir atrayendo público masculino y generar ventas y beneficios.

Esta realidad hace que se remarquen las diferencias entre hombres y mujeres. Ellas no se introducen en ese mundo porque no se ven reflejadas ni se llama su atención; por lo tanto, se alejan de esas tecnologías. Lo que desencadena otro estereotipo que asume el menor interés y la menor habilidad de la mujer respecto a todos los elementos que componen ese campo (como los ordenadores y videojuegos, pero también la mecánica, la electricidad, u otras como la carpintería fontanería, etc.).

En el año 1993, Gaja trazó un retrato robot del jugador de videojuegos estándar con las siguientes características:

- Joven
- Varón
- Inteligente
- Extrovertido
- Saludable
- Indisciplinado

Además, respecto a las mujeres que sí gustan de practicar con videojuegos, se suele señalar que prefieren un tipo de juego determinado, alejado de la acción y el deporte y más cercano a la aventura gráfica y a la estrategia. (FAD, 2002, 56). Los juegos preferidos de las niñas y adolescentes debieran estar libres de estereotipos machistas, a las que las propias interesadas no son ajenas. Escofet y otros (1999) citan que deben cumplir las siguientes premisas:

- Priorizar la colaboración antes que la competición.
- Historias atractivas para las niñas. Líneas argumentales que combinen aventuras, amistad y creatividad, sin necesidad de reglas ni ganadores ni perdedores.
- Aventuras que incluyan interacciones sociales complejas, reflexiones privadas y entornos de exploración y creación seguros y confortables.

- Protagonistas no estereotipadas: ropas como pantalones y shorts, con colores no llamativos. Actividades deportivas, carreras.
- Caracteres activos e incluso crueles.
- Prefieren juegos en los que se puede elegir si el protagonista es niño o niña.
- Actividades complejas y cambiantes: el divertirse y obtener feedback positivo es un objetivo más prioritario para ellas que ganar.
- Comunicación interactiva: ser capaces de tomar decisiones y ser respondidas y reforzadas. Los entornos que permitan la comunicación on-line de los usuarios con los caracteres del software o con otras personas de lugares lejanos son una buena vía para la aproximación de la tecnología a las niñas (Fiore, 1999).

Esta situación da lugar a dos opciones, las mujeres que juegan conscientemente a los videojuegos creados para hombres, que pueden llegar a ser mal vistas desde la mirada masculina por perder parte de su feminidad, y también pueden recibir críticas de otras mujeres que no comprenden que les interese la aventura, la acción y las emociones de los videojuegos. Y por otro lado las mujeres que optan por no acercarse a ese tipo de videojuegos “masculinos”, sienten una especie de vacío y tratan de adaptarse a videojuegos sencillos (arcade, marcianos...) que los hombres han dejado atrás y se burlan de ellos, o juegan a videojuegos prototípicamente creados para ellas. Los videojuegos que se desarrollan para las niñas suelen tener como tema los intereses “específicos de las chicas”, como el maquillaje y la moda (Conocedoras, 2003).

2.4.2. El uso de los videojuegos en relación al sexo

En uno de sus estudios la FAD investiga sobre el uso de los videojuegos según el sexo de los jugadores y concluye:

“La perspectiva del mundo de los videojuegos como un dominio de los hombres resulta tan clara y aceptada, que se afirma lo complicado que resulta que una mujer se introduzca por si misma o por sus amigas en la práctica y afición a ellos. Por tanto, si ellas mismas no acceden (ni

parecen querer acceder) a los videojuegos, serán los hombres los que las acerquen: sus hermanos, sus novios, sus amigos.

Desde las mujeres, la proyección del estereotipo de jugador hacia los hombres provoca que también les responsabilicen de que ellas también jueguen a videojuegos: *“si no llega a ser por mi hermano, mi novio o mi amigo, nunca hubiera jugado”*. Todo este discurso plantea un panorama claro que deriva en una conclusión que parece lógica: si los videojuegos son cosa de chicos, serán ellos quien más y mejor jueguen, mientras las chicas se mostrarán más torpes en dicha práctica. Este hecho se asume como cierto, lo cual genera una gran presión en los hombres cuando se enfrentan a las mujeres en partidas de determinados videojuegos. Que un chico pierda contra una chica será motivo de risa y burla por parte de otros chicos, al tiempo que acentuara la competitividad de este, que se “picara” y buscara resarcirse de la “humillación”. Por otro lado, las chicas que dominen una práctica directamente asociada a los hombres, o bien son desacreditadas por estos, al fundamentar su triunfo en la simple fortuna, o bien se rodearan de una aureola que infundirá cierto respeto entre esos mismos hombres, al tiempo que es probable que despierte ciertos recelos entre las mujeres por el hecho de mostrar cualidades que se asumen como poco femeninas”. (FAD, 2002, 210-211).

2.4.3. Evolución de la imagen de la mujer en los videojuegos

En el mundo de los videojuegos, hay sexismo. Esta afirmación se sostiene en cuanto que las mujeres son representadas de forma desigual y discriminatoria respecto a los hombres. Algunos estudios (Braun y otros, 1986; Strasburguer, V. y otros, 1993; Cesarone, 1994; Cowel y otros, 1995) dejan ver que la representación femenina es menor, generalmente minusvalorada, y en actitudes dominadas y pasivas.

“Si hacemos un rápido recorrido por la historia de los videojuegos deteniéndonos al azar en alguno de ellos, podemos comprobar como en un gran número se ofrece una imagen más o menos uniformada y reduccionista de los roles de género: una mujer en papeles pasivos, de

víctima o seductora, frente a una figura masculina activa, violenta, dominante y resolutiva” (Urbina Ramírez y otros, 2002).

Si en algo coinciden los investigadores es en que la imagen de la mujer ha sido extremadamente sexualizada. Se exageran sus cuerpos, basándose en prototipos del mundo del cómic e incluso del cine porno. La vestimenta que se diseña para ellas no concuerda con las situaciones que el personaje vive en el videojuego. No importa la historia del mismo ni las acciones ni los trabajos que realice el avatar, su ropa semitransparente tiene por objetivo mostrarse insinuante y seductora hacia los hombres. Dicha vestimenta femenina realza la silueta de la mujer, muestra generosos escotes, faldas muy cortas (incluso con aberturas laterales que dejan ver la pierna por completo hasta la cintura) e incluso ropa interior (tangas).

Tras los aluviones de protestas contra el trato discriminatorio que recibían las mujeres, algunos videojuegos incorporaron un personaje femenino con rol activo en la trama. Sin embargo, parece que la colaboración de la mujer mantiene su papel secundario, y sigue requiriendo que esta sea bella, atractiva físicamente. Dice Estalló (1995,64) refiriéndose a la protagonista de un videojuego: “el protagonista era una mujer caracterizada tanto por su atractivo, como por su ingenio y valentía”. En esta cita se refleja machismo en el lenguaje utilizado, ya que emplea el artículo masculino “el” para referirse a ella, y también una vez más se revaloriza la valentía y el coraje de la mujer, pero sin dejar de destacar su atractivo físico.

Algunos videojuegos permiten cambiar las características del personaje a gusto de la persona que juega. Pero, ¿afecta la elección de sexo del avatar a las oportunidades de ganar la partida? Depende del videojuego. Un ejemplo práctico es *Street Fighter*, donde si eliges un personaje femenino y quieres ganar el combate, debes utilizar su agilidad y flexibilidad porque los golpes de los personajes masculinos tienen más fuerza y potencia.



IMAGEN 4. PERSONAJES FEMENINOS DE STREET FIGHTER

Fuente: www.fightersgeneration.com

2.4.4. Los estereotipos de género en la imagen femenina

Los estereotipos que aparecen respecto a la imagen femenina en los videojuegos son:

- El síndrome de Wonder Brag. Las figuras femeninas aparecen representadas de manera antinatural (ya que, en la naturaleza, existe la proporción de los cuerpos). Poseen un cuerpo irreal, perfecto según la mirada masculina, vestido con ropa casi transparente que deja entrever con grandes pechos y pronunciado curvas.
- La eterna adolescente. Se demanda la imagen adolescente/infantil de la mujer para transmitir ingenuidad y necesidad de protección masculina.
- El síndrome King-Kong. Llamado así tras los estudios realizados por algunos antropólogos que descubrieron que dicho simio no podría sostenerse en pie en la vida real dada su estructura anatómica. Este fenómeno también ocurre con la mayoría de las protagonistas femeninas en los videojuegos. Su estructura con grandes pechos, escasa cintura y largas y esbeltas piernas hace que parezcan inestables.

- El patrón WASP. En estas plataformas aparece representado el patrón de belleza europeo es decir, mujeres de piel blanca, guapas, delgadas y altas, aunque el diseñador sea asiático, seguirá este modelo.
- La imagen andrógina. Hombres con rasgos femeninos (belleza) o mujeres con rasgos masculinos (rudeza). Es la respuesta a las críticas que los diseñadores han recibido acerca del sexismo que existe en este mundo virtual.

2.4.5. El rol de la mujer en los videojuegos

En los videojuegos se representan tres claros modelos sobre el rol de la mujer, es decir, el papel que la mujer debe asumir en ellos:

- ❖ El modelo masoquista. Se representan a mujeres en actitud pasiva y sumisa ante las decisiones del hombre encargado de su rescate. Esperan pacientemente a que un héroe las salve porque su fragilidad y debilidad las inutiliza. Algunos ejemplos son la princesa Peach de *Super Mario*, o Kairi de *Kindom Hearts*.

En palabras de Muñoz Luque, este modelo se refleja en la sociedad de la siguiente manera:

“El cultivo de la aspiración al sometimiento se refuerza por las formas atávicas de responder a costumbres y normas. Mandatos ancestrales como la sumisión, el silencio y la obediencia están tan asimilados, ideológica y culturalmente, que su transgresión conlleva el miedo a perder la aprobación, la aceptación y el temor de ser marginadas” (Muñoz Luque, 2003, 10).

- ❖ Modelo sádico. En esta ocasión la mujer debe comportarse como un hombre (luchando y matando) sin descuidar sus encantadores atributos femeninos. Por ejemplo, Lara Croft o Natasha Nicochvski de *Comandos*. Afirma Fernandez-Obanza (2003) que “la presión por inducir las en ese nuevo rol, es creciente y permanente. En los últimos tiempos son múltiples las heroínas destructoras, expertas en el uso de armas y mortíferas técnicas de ataque; que ejecutan con extrema frialdad las misiones tradicionalmente encomendadas a los héroes masculinos. Ellas,

perversamente seductoras y crueles no escatiman en asesinar al más puro estilo masculino”.



IMAGEN 5. VIDEOJUEGOS DE LA SAGA BARBIE

Fuente: www.fnac.es y www.pcxpansion.es

o Barbie. Refleja (desde la mirada masculina) mujeres que basan su vida en el consumo, superficiales que solo se preocupan por su imagen y apariencia. Se denominan “videojuegos rosa” y surgieron para atraer al público femenino al mercado. Como dice Bonder “La cultura de la muñeca Barbie construyó una representación estereotipada de género, que incluía textos multimediales, imágenes y objetos”. (Bonder, 2001, 17).

Para la mayoría de las niñas, la temática estrella de este mundo (combates, guerras...) resulta aburrida. Ante esta situación se diseñaron los videojuegos rosa, citados anteriormente, creados teniendo en cuenta los temas que los diseñadores creen “intereses femeninos”, es decir, maquillaje, moda, cuidado de bebés y mascotas... “Los fabricantes de juguetes y sus respectivas agencias de publicidad siguen empeñados en utilizar la diferencia de género como herramienta de venta a toda costa, tal que si el tiempo se hubiese detenido en 1935”. (Nieto, 2003, 12). En los últimos años, este modelo se ha acentuado y aceptado socialmente. La mayoría de las niñas anhelan que los reyes magos les traigan su videojuego de *barbie* favorito donde deben cuidar de un bebe (darle de comer, vestirle, cambiarle...), ir de compras para ser la más “fashion” o cuidar animales (alimentarles, curarles, etc.)

Para concluir, acudo a una cita que bien puede resumir, al menos en parte, a lo que hemos venido diciendo “acostumbran a ser los personajes masculinos los que tienen el monopolio de la palabra y llevan la iniciativa para tomar decisiones ante la acción; de esta forma se determinan actitudes propias de un solo sexo o difícilmente asumibles por ambos” (Gross, 1998, 61-62). Y así, las niñas crecen y aprenden a socializar por imitación, por imitación de patrones sexistas que asimilan en muchos ámbitos de su vida, incluso en su tiempo de ocio. Los videojuegos reproducen y promueven estereotipos sociales basados en el papel predominante del varón (salvan con su valentía, fuerza, audacia e inteligencia) situando a la mujer en un plano secundario y pasivo.

3. LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL AULA

3.1. El público al que va dirigido

El proyecto diseñado, se puede llevar a cabo en cualquier aula, a pesar de que se ha elaborado tomando como referencia mi experiencia en el centro de prácticas. En el grupo hay 25 alumnos en total, de los cuales 13 son niños y 12 son niñas.

Es una oportunidad perfecta para demostrar que las niñas también se interesan por el mundo de los videojuegos y que poseen las mismas habilidades cognitivas y psicomotoras que los niños.

Una idea clave que se ha mantenido a lo largo de toda la elaboración del proyecto es que cada niño/a es diferente en cuanto a intereses personales, sentimientos, necesidades educativas, desarrollo de la personalidad y la madurez, etc. En el aula tomado como referencia, hay además dos niños con problemas de comportamiento, uno con TDAH (que se distrae continuamente y casi nada despierta su interés) y dos hermanos de origen marroquí incorporados tardíamente al grupo y que no son capaces de comunicarse en español.

La edad del alumnado oscila entre los once y los doce años, estudiantes de sexto curso de primaria. Esta generación de niños y niñas han crecido junto con las nuevas tecnologías y el mundo de los videojuegos no tiene ningún secreto para ellos, manejan correctamente el ordenador personal y el 80% ya poseen un smartphone con sus correspondientes aplicaciones y juegos.

3.2. Los objetivos de la propuesta

Este proyecto consta de dos partes diferenciadas: por un lado, el breve cuestionario sobre los videojuegos y su uso por el alumnado, y por otro la propia propuesta docente a través del uso del videojuego “Sports Resort” para Nintendo Wii.

3.2.1. Objetivos del cuestionario

- Conocer qué porcentaje de niños y niñas utilizan los videojuegos y con qué frecuencia, teniendo en cuenta si existe diferencia entre los sexos.

- Descubrir qué tipos de videojuegos son los más reclamados por este sector de población (arcade, simulación, estrategia, de mesa...) y a su vez comprobar si la preferencia de juego está vinculada al sexo.
- Saber cuáles son las plataformas de juego más utilizadas por niños y por niñas (Wii, Play Station, tablet, ordenador personal...).
- Revelar los lugares de juego preferidos por los niños y los preferidos por las niñas.
- Evaluar el control parental que existe sobre esta práctica, por ejemplo, si se establecen límites horarios o se inspecciona el contenido del videojuego.

3.2.2. Objetivos relacionados con la propuesta

- Diseñar una propuesta tangible, con actividades que se pueda llevar a cabo con todo el alumnado, teniendo en cuentas sus necesidades educativas (educación inclusiva). Logrando así que el alumnado se implique en el proyecto, colabore y muestre interés.
- Conocer la relación interdisciplinar entre las diversas áreas de conocimiento, concretamente la educación física y las ciencias naturales.
- Fomentar el uso de las TICs, específicamente el de los videojuegos. De forma positiva, relacionándolos con aprendizaje significativo para el alumnado, libre de prejuicios y estereotipos de cualquier índole.
- Mejorar la convivencia y las relaciones interpersonales de los niños/as en el aula a través del aprendizaje colaborativo (trabajo en equipo) y la competición con deportividad.
- Visualizar que no todos los videojuegos propician el sedentarismo, este en concreto implica movimiento en su realización. Trabajando de esta forma habilidades psicomotoras de coordinación, específicas en cada juego.

3.3. La metodología de la propuesta

El presente proyecto ha sido diseñado bajo un enfoque bimetódico. Pese a estar enfocado en realizar una propuesta centrada en un aspecto particular de la enseñanza, en

este caso centrada en el mundo de las TICs y los videojuegos; también se ha llevado a cabo una pequeña investigación aplicando una de las técnicas básicas: el cuestionario.

Dicho cuestionario ha esclarecido cómo, cuándo y dónde son utilizados los videojuegos por niños/as. Ha sido realizado de forma voluntaria y anónima sobre una muestra de 38 niños y niñas, estudiantes de quinto y sexto curso de Educación Primaria, a pesar de que el público al que va dirigida la intervención es exclusivamente alumnado de sexto, resulta interesante ampliar el abanico de la investigación para, por ejemplo, llevar a cabo la detección temprana de malos hábitos relacionados con el uso de los videojuegos (contenido inadecuado para la edad de los menores, tiempo que ocupa en su vida cotidiana, supresión de otras tareas como la realización de los deberes o no socializar con sus iguales...).

El proyecto se ha presentado a la dirección del centro e incluido en el Proyecto Educativo de Centro, como una propuesta de buena praxis educativa relacionada con el mundo del videojuego. De igual forma, la adquisición de los recursos materiales necesarios para la puesta en marcha de la intervención ha sido aprobada por la dirección del centro y el equipo docente; estos son:

- Televisor.
- Videoconsola Wii de Nintendo.
- Cuatro mandos compatibles con la misma y sus accesorios necesarios para determinados juegos (como los nunchuck y funda protectora con correa para evitar deterioro y/o ruptura del material).
- Videojuego Wii Sport Resorts que incluye entre otros juegos/deportes: fris-bee, baloncesto, golf, bolos, tiro con arco...).

A pesar de ser la tutora de sexto curso, se requiere la colaboración del resto del equipo docente que imparte clase de modo que todos los maestros/as apoyen la iniciativa; en especial los de las áreas de educación física y ciencias naturales ya que el videojuego está basado en los deportes y en su práctica correcta desde hábitos saludables. Es necesario que conozcan los objetivos y contenidos del proyecto para que cuando les aborden cumpliendo con el currículum oficial, les sirva de referencia de trabajo y de experiencia práctica.

Los principales pilares de la propuesta son la educación inclusiva y el aprendizaje colaborativo, es decir, lograr que todo el alumnado se implique en el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta sus necesidades educativas. Los niños y niñas encontrarán un elemento de unión (el videojuego) a través del cual se fortalecerán las relaciones con sus iguales (compañeros/as de clase) gracias al trabajo en equipo.

Como señala Arnaiz (2005) “si queremos que las escuelas sean inclusivas, es decir, para todos, es imprescindible que los sistemas educativos aseguren que todos los alumnos tengan acceso a un aprendizaje significativo” (p. 57). La herramienta de aprendizaje utilizada (el videojuego) resultará significativa para todos/as los alumnos/as porque forma parte de su vida cotidiana y despierta su interés personal.

Barkley, Cross y Major definen el aprendizaje colaborativo como “una actividad estructurada de aprendizaje que aborda las principales preocupaciones relacionadas con la mejora en la forma de aprender de los alumnos. Ayuda a los estudiantes a apreciar múltiples perspectivas y a desarrollar competencias para abordar colaborativamente los problemas comunes de cara a una sociedad diversa; y compromete a todos los alumnos valorando la perspectiva que cada uno puede aportar desde su experiencia personal académica y vital. Dicho esto, el aprendizaje colaborativo es un método apropiado para conseguir algunos objetivos y realizar ciertas tareas, pero no para otros. En la mayoría de los casos, consideramos que el aprendizaje colaborativo no es un sustituto de la clase magistral, el diálogo u otros métodos tradicionales, sino un complemento útil” (Barkley et al., 2007, p. 21).

3.3.1. Planificación de la propuesta

Llevadas a cabo las reuniones oportunas con el equipo docente y el directivo, se acordó la programación de la intervención. El proyecto tiene una duración de diez semanas (aproximadamente) y contiene seis actividades ordenadas cronológicamente en las cuales se describen los materiales o recursos necesarios, los contenidos y objetivos trabajados, el tiempo de duración y el lugar de realización.

El lugar donde se llevarán a cabo las actividades será por defecto, el aula de sexto curso. La televisión y la videoconsola permanecerán en un rincón del aula, donde no interfieran con el resto de clases. El videojuego, los mandos y sus accesorios (fundas protectoras y nunchuck) se guardarán en los cajones de la mesa del profesor/a. Esta distribución de los materiales, agilizará la preparación y el comienzo de cada sesión.

En las reuniones, a las que se han hecho mención, también se convino que el momento óptimo para la realización de las actividades sería el tiempo de recreo. Esta propuesta, entiende los videojuegos como herramientas que favorecen rasgos determinados del aprendizaje de los niños/as y como otra forma de juego más. Sólo un grupo de cuatro niños/as puede disfrutar del juego a la vez, por lo que se organizaría por turnos rotativos. De esta forma, los niños/as a los que nos les correspondiera jugar a la consola un día en concreto, disfrutarían de igual forma su tiempo de recreo con otros juegos como el fútbol, la comba o simplemente conversando con los demás compañeros. Otra ventaja de esta disposición es que no ocupa tiempo del horario establecido para trabajar las demás áreas.

3.4. Contenidos de la propuesta

En este apartado, se reflejan los contenidos generales que se trabajan en el proyecto. Han sido diseñados, teniendo en cuenta los contenidos escritos en la ley de educación. Relacionados directa o transversalmente con determinadas áreas de conocimiento como por ejemplo educación física o ciencias naturales...

- Contenidos relacionados con Ciencias Naturales:
 - El ser humano y la salud. Se expone una forma de juego dinámica, contraria al predominante estándar de sedentarismo.
 - El cuerpo humano y su funcionamiento. Desarrollo de las habilidades psicomotoras y comprensión del funcionamiento del propio cuerpo.
 - La relación con los demás. Juego y deportividad.
 - La igualdad entre hombres y mujeres. Los avatares son personalizados en cuanto a rasgos físicos. Mantienen las mismas oportunidades de ganar, es decir, misma fuerza, agilidad...

- Contenidos relacionados con Educación Física:
 - Acciones motrices individuales en entornos estables. Precisión y soltura en los movimientos.
 - Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición. Relación con los demás miembros de grupo. Interpretación adecuada de los movimientos y acciones de los compañeros. Respeto a las normas establecidas y trabajo en grupo.
 - Reglamento y práctica de cada juego o deporte (detallado en cada actividad).
- Contenidos relacionados transversalmente con el área de Lengua, con el de Matemáticas y con el de Lengua Extranjera:
 - Comprensión y velocidad lectora ágil de las reglas y pautas de cada juego.
 - Formación adecuada de los grupos y el valor del tiempo.
 - Vocabulario inglés propio de cada juego/deporte.
- Contenidos relacionados con Educación para la ciudadanía y los derechos humanos:
 - Relaciones de convivencia en sociedad.
 - Valores cívicos de nuestra sociedad: respeto, tolerancia, solidaridad, justicia, igualdad, ayuda mutua, cooperación...
 - Rechazar conductas de discriminación o injusticia social.

3.5. Actividades

El diseño de las actividades para este proyecto pretende eliminar los estereotipos de género que hacen referencia a la mujer y a sus cualidades dentro del mundo de los videojuegos. El videojuego seleccionado, no distorsiona la imagen de la mujer de forma sexista (los avatares femeninos y masculinos tienen la misma estructura física, vestimenta, etc.) y rompe con el estereotipo de mujer pasiva o débil (las oportunidades de ganar no varían en función del sexo del avatar). Otros conceptos importantes que se ha tenido en cuenta en la elaboración de las mismas es que están inscritas dentro del área de la actividad física (gran capacidad dinámica) y que deben favorecer la adquisición de valores cívicos. Se ejecutarán de pie para facilitar el movimiento del

jugador/a, teniendo en cuenta la separación oportuna entre los jugadores para evitar golpes o choques involuntarios. La puntuación obtenida en cada actividad será la suma de los logros individuales, dejando de lado la rivalidad entre los miembros del grupo. Las seis actividades están estructuradas en dos bloques, una inicial (creación de los avatares) y las demás que se basan en la práctica de diferentes juegos o deportes.

Los grupos, seis, serán creados por la tutora del aula, de esta forma, se procurará que sean mixtos y de cuatro componentes, es decir, que estén formados por dos niños y dos niñas (en la medida de lo posible, ya que, al haber menor número de niñas en clase, uno de los grupos estará formado por sólo una niña y tres niños). También se evitará que se puedan producir comportamientos de rechazo o exclusión social de algún miembro de la clase.

Todas las actividades comparten el espacio donde se realizan (el aula) y trabajan los contenidos que abarcan transversalmente las áreas de lengua, matemáticas y lengua extranjera puesto que en todas se precisa: conocer vocabulario específico, los números (decimales, enteros, naturales...), el valor del tiempo transcurrido y la lectura de reglas e instrucciones de juego; por lo que no se detalla en cada actividad. Como se ha redactado anteriormente, el horario estipulado para llevar a cabo las actividades será el tiempo de recreo. Evidentemente, de este tiempo se restarán alrededor de seis minutos para la preparación de los materiales y su posterior recogida; por lo que cada sesión tendrá una duración de 24 minutos. Se realizarán dos sesiones por semana lectiva.

3.5.1. Actividad inicial: Mi mini versión (mii).

- Desarrollo. Una vez establecidos los grupos y su orden de intervención rotativo, se comenzará con la primera actividad del proyecto. En esta actividad, cada alumno/a deberá crear a su imagen y semejanza, su avatar (mii). Se podrán modificar los siguientes rasgos:
 - Sexo y nombre del avatar.
 - Tonalidad de piel.
 - Altura, complexión y vestimenta de su color preferido.
 - Forma de la cara, nariz, boca...
 - Color y forma de ojos y cejas; color del cabello y peinado.
- Objetivos:
 - Crear la primera toma de contacto con los materiales en el aula.

- Lograr que cada alumno/a cree (con total libertad) su propio personaje para participar en los juegos/deportes.
- Contenidos:
 - Reconocimiento y representación del propio cuerpo.
- Materiales / recursos necesarios:
 - Televisor.
 - Videoconsola Wii.
 - Videojuego Wii Sports Resorts.
 - Mandos inalámbricos (y los accesorios necesarios).
- Temporalización: Esta actividad se planificará en dos sesiones, en cada una, participaran tres grupos.

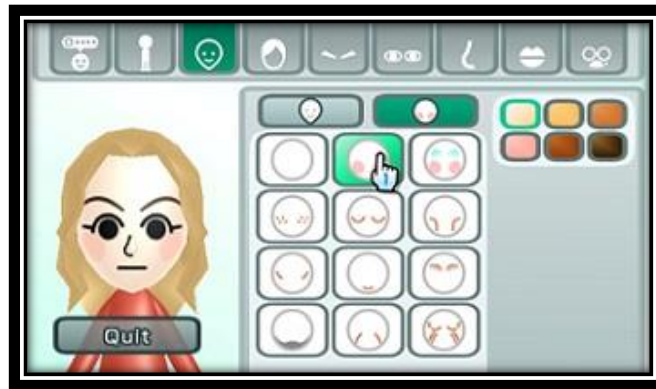


IMAGEN 6. CREACIÓN DE MII.

Fuente: www.nintendodigital.com

3.5.2. Segunda Actividad: ¡Esquiamos en el agua!

- Desarrollo. En esta actividad nos teletransportaremos a la playa. Los niños/as tendrán la oportunidad de conocer el esquí acuático (wakeboard). Los avatares se encuentran sobre una tabla de esquí acuático, unidos a una lancha de agua y deben aprovechar los surcos que ésta deja en el agua para saltar, hacer giros acrobáticos y volver a caer en el agua en la posición correcta. Cuantas más acrobacias se realicen bien, mas serán los puntos obtenidos.
- Objetivos:
 - Conocer un nuevo deporte, el wakeboard y trabajarlo con éxito.
 - Fomentar el uso de las TICs y el trabajo en grupo.
 - Desarrollar diferentes habilidades psicomotoras.

- Contenidos:
 - Instrucciones y normativa del nuevo deporte a practicar.
- Materiales:
 - Televisor.
 - Videoconsola Wii.
 - Videojuego Wii Sports Resorts.
 - Mandos inalámbricos (y los accesorios necesarios).
- Temporalización. Las actividades serán realizadas por todos los grupos de manera que cada uno, pueda disfrutar y aprender de todos los juegos. Ésta en concreto, ocupará tres sesiones de 24 minutos cada una, participando dos grupos en cada sesión.



IMAGEN 7. ESCENA DE WAKEBOARD.

Fuente: www.1001blocks.com

3.5.3. Tercera actividad: Encesta, ¡sí puedes!

- Desarrollo. Uno de los deportes que comúnmente se trabajan en la escuela es el baloncesto, sin embargo, en esta actividad se plantea una nueva forma de práctica. Los niños/as deberán encestar con su Mii situado en diferentes posiciones alrededor de la canasta (triples). En cada posición se necesita distinta fuerza y puntería. Una vez agotado el tiempo, se cuentan los puntos.
- Objetivos:
 - Conocer una nueva modalidad de juego dentro del deporte del baloncesto y dominarlo.

- Desarrollar habilidades como la precisión, la puntería y el cálculo de fuerza necesaria para conseguir un tiro certero.
 - Propiciar el trabajo en equipo.
- Contenidos:
 - Instrucciones y reglas del baloncesto, en concreto la modalidad de lanzamiento de triples.
- Materiales:
 - Televisor.
 - Videoconsola Wii.
 - Videojuego Wii Sports Resorts.
 - Mandos inalámbricos (ya accesorios necesarios).
- Temporalización. Esta tercera actividad se concretará en tres sesiones, de 24 minutos cada una. Participarán dos grupos en cada sesión.



IMAGEN 8. ESCENA DE LANZAMIENTO DE TRIPLE

Fuente: www.wired.com

3.5.4. Cuarta Actividad: ¡Atrápalo!

- Desarrollo. En esta actividad se pondrá en marcha el juego del fris-bee. Cada alumno/a tendrá que especificar si es diestro o zurdo para lanzar el fris-bee con ese brazo y obtener mayor precisión. Se permitirá que cada grupo elija el escenario de juego que más le guste: la playa o un campo de golf. El jugador/a puede elegir entre lanzar el fris-bee en una diana o en la arena (en este caso, un amable perrito es el que tiene que atrapar el objeto y traerlo de vuelta). Cuanto más cerca caiga el objeto de la zona

central de la diana (ya sea en campo de golf o en arena), más puntos obtendrá el niño/a.

- **Objetivos:**
 - Conocer el juego del fris-bee, sus reglas e instrucciones.
 - Desarrollar habilidades como el cálculo de distancia y fuerza necesaria. Mejora de la precisión de los movimientos.
 - Potenciar el trabajo en equipo.
- **Contenidos:**
 - Normativa e instrucciones del juego con fris-bee.
- **Materiales:**
 - Televisor.
 - Videoconsola Wii.
 - Videojuego Wii Sports Resorts.
 - Mandos inalámbricos (y los accesorios necesarios).
- **Temporalización.** Esta cuarta actividad constará de tres sesiones completas; en cada una, participarán dos grupos.



IMAGEN 9. ESCENA LANZAMIENTO DE FRIS-BEE.

Fuente: www.monniesworld.wordpress.com

3.5.5. Quinta Actividad: ¡Rápido y acuoso!

- **Desarrollo.** En esta actividad los niños/as tendrán la oportunidad de simular el manejo de una moto acuática. El juego ofrece dos modalidades de este deporte: carrera y eslalon. Elegimos la segunda modalidad puesto que abarca el mayor número de jugadores simultáneos (en la misma partida). El jugador/a deberá completar el circuito acuático pasando por

todos los puntos de control marcados, lo más rápido posible e intentando atravesar pequeños anillos que le otorgarán doble puntuación tras la llegada a la meta.

- **Objetivos:**
 - Conocer el deporte de las motos acuáticas y lograr una correcta simulación de su conducción.
 - Desarrollar habilidades como la rapidez en los movimientos, la orientación espacial (al seguir el circuito) y el equilibrio.
 - Fomentar el trabajo en equipo.
- **Contenidos:**
 - Reglas e instrucciones del deporte de motos acuáticas.
- **Materiales:**
 - Televisor.
 - Videoconsola Wii.
 - Videojuego Wii Sports Resorts.
 - Mandos inalámbricos (y los accesorios necesarios).
- **Temporalización.** Esta quinta actividad requerirá tres sesiones para lograr la participación de los seis grupos de alumnos/as.



IMAGEN 10. ESCENA MOTO ACUÁTICA.

Fuente: www.todojuegos.cl

3.5.6. Actividad Final: ¡Somos arqueros/as!

- Desarrollo. En esta última actividad se practicará el tiro con arco. Es necesario conectar el accesorio nunchuck, por lo tanto, en este ejercicio se utilizan ambos brazos. El jugador/a debe tensar el arco, apuntar y disparar a la diana, intentando ocupar su parte central con la flecha para obtener más puntuación. Dicho juego está estructurado en diferentes fases que aumentan progresivamente su nivel de dificultad, situando la diana a más distancia del avatar (desde los 5 a los 25 metros).
- Objetivos:
 - Conocer el deporte del tiro con arco y tener la oportunidad de practicarlo siguiendo sus reglas e instrucciones.
 - Desarrollar habilidades como la puntería (precisión) y la coordinación motora entre ambos brazos.
 - Descubrir que los logros individuales benefician al grupo establecido.
- Contenidos:
 - Normativa y pautas/instrucciones del deporte del tiro con arco.
- Materiales:
 - Televisor.
 - Videoconsola Wii.
 - Videojuego Wii Sports Resorts.
 - Mandos inalámbricos (y los accesorios necesarios).
- Temporalización. Esta actividad se llevará a cabo en seis sesiones con el objetivo de que todos los grupos completen las cuatro fases del juego.



IMAGEN 11. ESCENA TIRO CON ARCO.

Fuente: www.todojuegos.cl

3.6. Evaluación del proyecto

La parte del proyecto centrada en el cuestionario se evaluará de forma objetiva a través de la elaboración de gráficos explicativos de cada pregunta, gracias a los cuales se pueda extraer información real sobre el uso de los videojuegos.

Por otro lado, la realización de las actividades, el aprendizaje de contenidos y la consecución de objetivos por parte del alumnado se evaluará de forma continua. La tutora del curso, diseñadora del proyecto, utilizará el método de la observación en el momento en que se produzcan las actividades; prestando atención el proceso de aprendizaje de cada escolar teniendo en cuenta sus habilidades iniciales y las características de su entorno (puede que algunos alumnos/as hayan tenido contacto previo con la videoconsola, otros puede que tengan mayor capacidad de adaptación y el manejo de los mandos sea más fluido, en definitiva, elaborar un seguimiento personalizado).

Como broche final, también los alumnos/as protagonistas del proceso de aprendizaje, evaluarán el proyecto. Tras la realización de cada actividad grupal, los componentes deberán apuntar los resultados obtenidos individualmente y sumarlos; así como puntuar en una escala de 1 a 10 cuánto le ha divertido el juego y si ha ocurrido algo extraordinario durante la partida, anotarlo. Se realizará una ficha individual en la que se reflejarán preguntas (criterios de evaluación) y puntuaciones obtenidas en los deportes y juegos practicados. Una vez cumplimentadas por el alumnado, se comprobará si se han alcanzado los objetivos propuestos. El diseño de la ficha evaluativa será incluido como anexo a este proyecto.

4. CONCLUSIONES

Tras la finalización del proyecto, he elaborado una valoración personal sobre las ideas nuevas (o reafirmación de ideas previas) que he adquirido, la imagen actual de la mujer en los videojuegos y los objetivos que he logrado alcanzar con la puesta en marcha de la propuesta.

Como he escrito. en el apartado del bloque teórico, el cuestionario realizado con los alumnos/as sirvió para esclarecer ideas clave sobre la presencia de los videojuegos en la vida cotidiana de los niños/as. La frecuencia de uso era muy alta (sobre todo por parte de los niños) a pesar de estar regida por un horario estipulado/acordado entre los progenitores y los niños/as. Otra de las cuestiones abordaba el control sobre el contenido de los videojuegos, afortunadamente, en gran parte de los hogares se inspeccionaba teniendo en cuenta que fuera apto para la edad del niño/a (pudiendo hacer uso del código PEGI).

En cuanto a los diferentes tipos de videojuego existentes, se pregunta a los estudiantes cuáles son sus preferidos y, por ende, los más utilizados. Destacan los juegos de simulación entre los chicos, uno de los videojuegos estrella es el FIFA 15 (basado en la simulación de partidos futbolísticos y acciones de los jugadores). Sin embargo, a las chicas les resultan más atractivos los videojuegos arcade, como Super Mario Bros que se basa en superar cortas pantallas para lograr rescatar a la princesa Peach (perpetuando de esta forma una visión pasiva de la mujer, que necesita ser salvada por el protagonista masculino).

La última reflexión sacada del cuestionario se relaciona con otra de sus preguntas donde se pretende averiguar cuáles son las plataformas de juego más utilizadas (Play Station, Play Station Portable, Wii, pc, tablet...). En el caso de los chicos las más usadas son la videoconsola Wii del grupo Nintendo y la videoconsola portable Ps Vita del grupo Play Station. Sin embargo, en las chicas hay una clara ganadora: la videoconsola portable de Nintendo, la Nintendo Ds. Parece que la elección de las videoconsolas es totalmente libre y cada niño/a juega con la que más cómoda le resulta, pero en el fondo hay un motivo oculto: los videojuegos que se diseñan para cada tipo de consolas. La gama de videojuegos “Imagina ser...” (Mamá, veterinaria, cocinera, diseñadora de moda...) diseñada mayoritariamente para la Nintendo Ds tuvo mucho éxito comercial y social entre las niñas pasando a convertirse en el regalo de cumpleaños o navidad perfecto. Incluso yo misma he podido jugar a uno de esos juegos, Imagina ser cocinera, donde el

único avatar que se ofrece para jugar es una niña que cocina afanadamente para conquistar al niño que la gusta o en su defecto para saciar el hambre que tiene su papa tras una larga jornada de trabajo.

En mi opinión la industria de los videojuegos debe abrir los ojos ante la sociedad actual y dejar de perpetuar con los juegos, estereotipos negativos sobre la mujer, racistas...en definitiva, discriminatorios de cualquier tipo porque perjudican la formación en valores de su público, sobre todo si son niños/as o adolescentes que están forjando su personalidad.

La realización de este proyecto ha supuesto un reto personal, no solo por el esfuerzo empleado, también por la investigación llevada a cabo y lo más importante: el proceso de aprendizaje que he experimentado al descubrir la realidad sobre el mundo de los videojuegos. El proyecto, considero que ha cumplido el objetivo de utilizar un videojuego como recurso educativo, consiguiendo que el alumnado experimente un aprendizaje significativo relacionado con el área de educación física y con el de ciencias naturales, principalmente. A lo largo de la intervención también se han trabajado valores cívicos como el respeto, la tolerancia, la buena convivencia... etc., con los alumnos/as. La formación de grupos ha sido clave para que los niños/as pudieran entender que los logros individuales benefician al grupo, olvidándose de la rivalidad individual y fomentando la cooperación. Otra característica muy especial de la propuesta ha sido su capacidad dinámica, rompiendo con el sedentarismo que se asocia a los videojuegos perjudicial para la salud de los escolares.

5. LISTADO DE REFERENCIAS

- Díez Gutiérrez, E. J. (2006). *Los videojuegos como mecanismos de transmisión educativa en las nuevas generaciones*. Recuperado el 29 de 01 de 2017, de Didáctica, Información y Multimedia. Nº 4.: <https://ddd.uab.cat/record/28825>
- Díez Gutiérrez, E. J. (2006). *Videojuegos y sexismo*. Recuperado el 06 de 02 de 2017, de Mujeres en Red. El periódico feminista. 1-7.: <http://www.mujiresenred.net/spip.php?article468>
- Díez Gutiérrez, E. J. (2007). *El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela*. Recuperado el 20 de 01 de 2017, de Revista de Educación. Nº 342, 127-146.: http://buleria.unileon.es/xmlui/bitstream/handle/10612/3447/RevistaEd_07.pdf?sequence=1
- Díez Gutiérrez, E. J., Terrón Bañuelos, E., García Gordón, M., Rojo Fernández, J., & Cano González, R. y. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Recuperado el 12 de 04 de 2017, de Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia): <https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/3547/libro-videojuegos%20hecho.pdf?sequence=1>
- Díez, E., & Fontal, O. (2004). *El género de los videojuegos*. Recuperado el 12 de 05 de 2017, de EDUTEC Barcelona: Educar con tecnologías de lo excepcional a lo cotidiano.: <http://www.lmi.ub.es/edutec2004/pdf/152.pdf>
- García Pernía, M. R., Cortés Gómez, S., & Martínez Borda, R. (2011). *De los videojuegos comerciales al currículum: Las estrategias del profesorado*. Recuperado el 22 de 12 de 2016, de Revista Icono14 [en línea] Vol. 2, 249-261.: <http://www.icono14.net>
- Gros, B. (2006). *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*. Recuperado el 04 de 03 de 2017, de Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Nº 12.: <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/viewFile/557/291>
- Gros, B., Aguayos, J., Almazán, L., & Bernat, A. y. (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Recuperado el 15 de 02 de

2017, de Desclée De Brouwer:
http://www.citafgsr.org/cita/activos/texto/wfgsr_articulo_0119_1017.pdf

López Becerra, F. (2011). *Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico: Diferencias de género y edad en tercer ciclo de primaria*. Recuperado el 20 de 12 de 2017, de International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología. Vol.1, 603-612.: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5417930.pdf>

Marín Díaz, V., & García Fernández, M. D. (2006). *Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa*. Recuperado el 10 de 02 de 2017, de Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. 113-119.: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/45606>

Marín Díaz, V., & Martín-Párraga, J. (2014). *¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil?* Recuperado el 09 de 03 de 2017, de NEW APPROACHES IN EDUCATIONAL RESEARCH Vol. 3. Nº 1, 21–27.: <http://naerjournal.ua.es/article/download/v3n1-3/91.pdf>

Martín del Pozo, M. (2015). *Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Experiencias en torno a la etapa de Educación Primaria*. Recuperado el 10 de 03 de 2017, de EKS. Vol. 16, Nº 2, 69-89.: <http://dx.doi.org/10.14201/eks20151626989>

Ministero de Educación, Cultura y Deporte. *Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*.

Pindado, J. (2005). *Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos*. Recuperado el 20 de 03 de 2017, de Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. Vol. 26, 55-67.: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/45601>

Puche Cabezas, L., & Alamillo-Martínez, L. (2014). *Educación y género: La incorporación de la desigualdad en múltiples contextos de socialización*. Recuperado el 15 de 01 de 2017, de <http://e-spacio.uned.es/fez/view.php?pid=bibliuned:500383-IIICongresoEtnografia-1065>

Ramos Ahijado, S., & Botella Nicolás, A. M. (2016). *Los videojuegos como herramientas de aprendizaje. Una experiencia de innovación con la ópera de Mozart*. Recuperado el 12 de 23 de 2016, de Dedicar. Revista de educação e

humanidades. Vol.9, 161-171.:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5429380.pdf>

Ricoy, C., & Ameneiros, A. (2016). *Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género*. Recuperado el 05 de 02 de 2017, de Revista Complutense de Educación. Vol. 27 N° 3, 1291-1308.:
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/48445>

Sábada, C., & Naval, C. (2008). *Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos*. Recuperado el 25 de 04 de 2017, de Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol.9, nº3.:
http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_sadaba_naval.pdf

Salvador Acebedo, E., Rodríguez Sandoval, C., & Perez Corredor, C. (2014). *¿Los videojuegos de acción benefician la atención o generan agresión?* . Recuperado el 22 de 12 de 2016, de http://www.estudioscotidianos.com/index.php/estudioscotidianos1/article/viewFile/54/pdf_1

Sarto Martín, M., & Venegas Renault, M. (2009). *Aspectos clave de la Educación Inclusiva*. Recuperado el 22 de 05 de 2017, de Publicaciones del INICO. Colección Investigación. 13-25.: <https://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/82468>

Sauquillo Mateo, P., Ros Ros, C., & Bellver Moreno, M. C. (2008). *El rol de género en los videojuegos*. Recuperado el 08 de 02 de 2017, de Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol.9, Nº3.: <https://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/56632>

Zhao, Z., & Linaza, J. L. (2015). *La importancia de los videojuegos en el aprendizaje y el desarrollo de niños de temprana edad*. Recuperado el 10 de 05 de 2017, de Electronic Journal of Research in Educational Psychology. Vol. 13, 301-3018.:
<http://www.redalyc.org/html/2931/293141133005/>

6. ANEXOS

6.1. Cuestionario

Los cuestionarios se realizaron durante el curso académico 2014/2015, en el CEIP Reyes Católicos situado en Dueñas, Palencia. Formaron la muestra un grupo de 38 alumnos (22 varones y 16 mujeres), con edades comprendidas entre los nueve y los doce años, estudiantes de quinto y sexto curso de primaria.

Se realizó de forma voluntaria y totalmente anónima. Consta de seis preguntas, a continuación, se formularán y mostrarán los resultados de manera gráfica.

1. ¿Juegas con videojuegos?

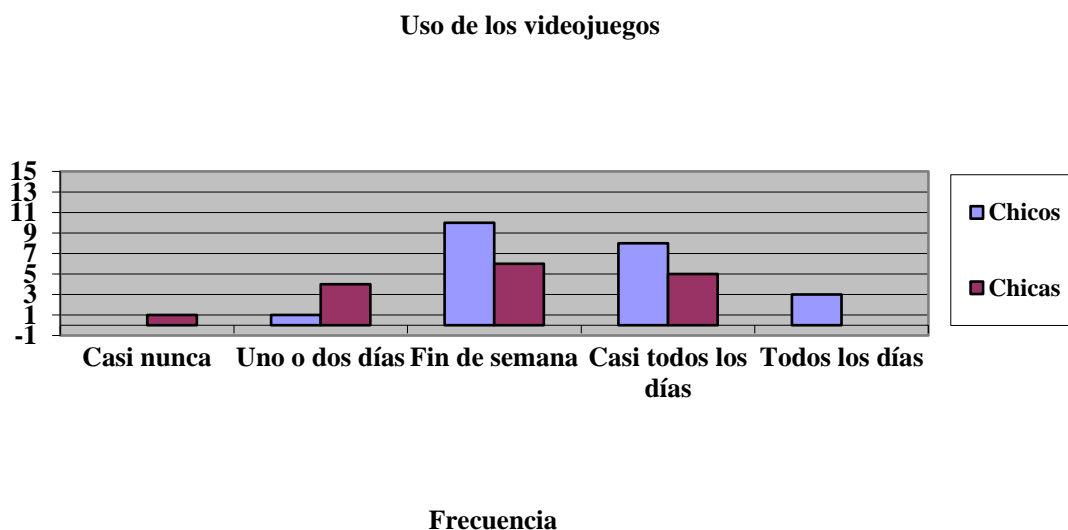


GRÁFICO 1. USO DE LOS VIDEOJUEGOS

2. ¿A qué tipo de videojuegos juegas?

- ❖ **Juegos arcade** (plataformas, laberintos, deportivos...)
Tetris, Super Mario, Pokemon, etc.
- ❖ **Juegos de simulación** (instrumentales, situaciones y deportivos)
FIFA, GTA, Los sims...etc.
- ❖ **Juegos de estrategia** (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra)
Tomb Raider, Age of Empires, Prince of Persia...etc.
- ❖ **Juegos de Mesa** (cartas, culturales, etc.)

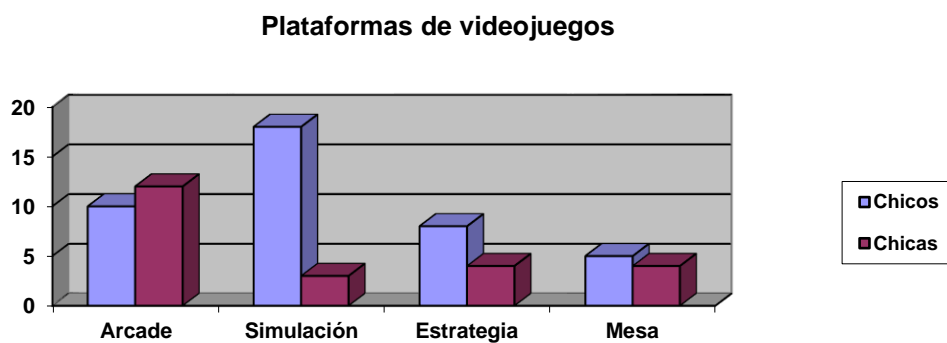


GRÁFICO 2. TIPOS DE VIDEOJUEGOS

3. ¿Juegas a videojuegos de ordenador o de consola? (Si tienes varias consolas, indica cuales) ¿En qué parte de la casa juegas habitualmente?

Plataformas de juego en chicos

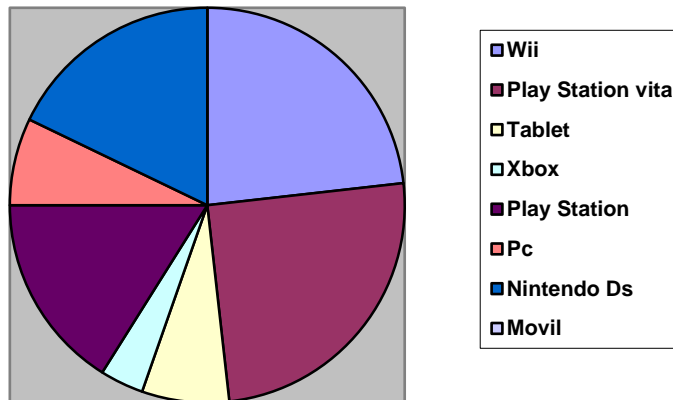


GRÁFICO 3. PLATAFORMAS DE JUEGO, CHICOS

Plataformas de juego en chicas

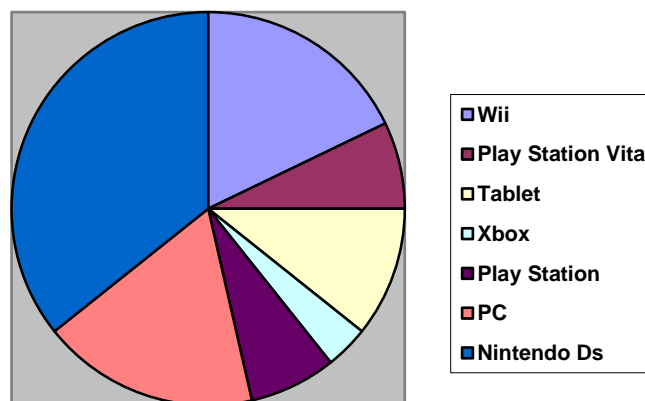


GRÁFICO 4. PLATAFORMAS DE JUEGO, CHICAS

Lugares de juego

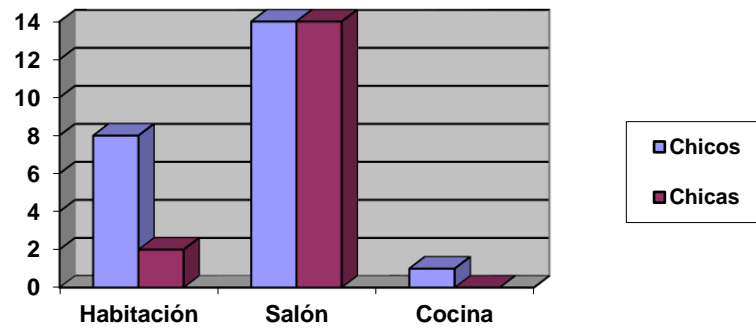


GRÁFICO 5. LUGARES DE JUEGO

4. ¿Tus padres te ponen horario para jugar con los videojuegos?

Estipulación de horario

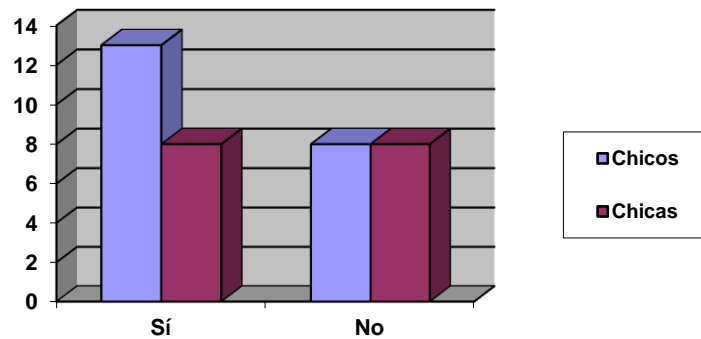


GRÁFICO 6. HORARIOS ESTIPULADOS

5. ¿Quién lo hace? (Padre, madre o ambos)

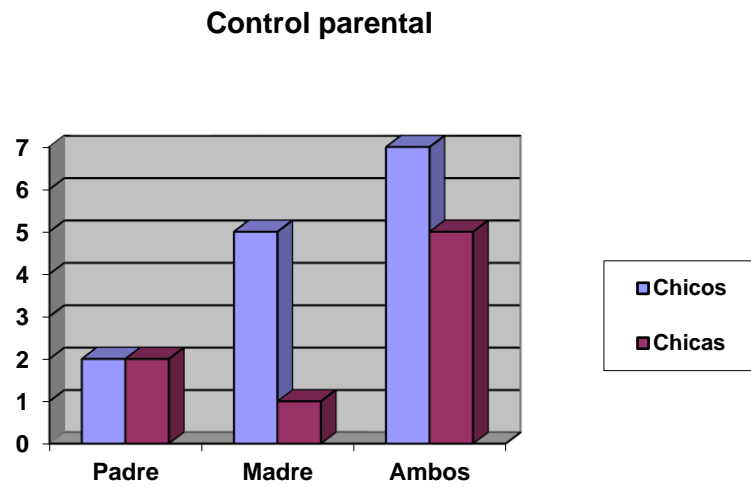


GRÁFICO 6. CONTROL PARENTAL

6. ¿Tus padres controlan el contenido o de qué van los videojuegos?

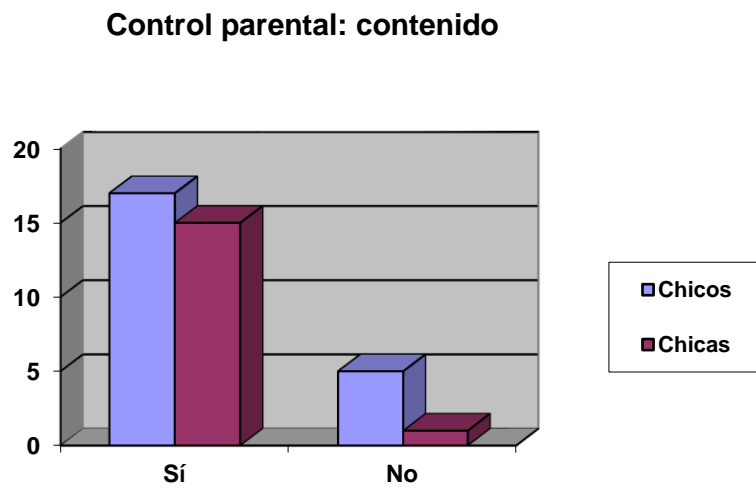


GRÁFICO 7. CONTROL DE CONTENIDO

6.2. Ficha de evaluación

En primer lugar, contesta las siguientes preguntas:

- ¿Has logrado realizar de manera simple o combinada los movimientos requeridos en cada juego/deporte tales como giros, lanzamientos, mantenimiento del equilibrio...?
- ¿Conocías alguno de los deportes/juegos practicados? ¿Te ha motivado descubrir el resto?
- ¿Cuál ha sido tu deporte/juego favorito y cuál te ha gustado menos?
- ¿Has experimentado alguna dificultad para adaptarte a los juegos/deportes de entornos no habituales, como por ejemplo la playa?
- En alguna ocasión, algún miembro de tu grupo (o tú mismo) ha tenido problemas para comprender la explicación e las normas o instrucciones de cualquier juego/deporte? En caso afirmativo, explica quién preste la ayuda necesaria.
- En una escala de 1 a 10, señala lo cómodo/a y lo integrado/a que te has sentido en el grupo.
- Durante la realización de las actividades, ¿has recibido refuerzos positivos por parte de tus compañeros de grupo, clase o de la tutora del aula? (Felicitaciones, ánimo, aplausos...).
- En este proyecto, se defiende un buen uso de los videojuegos. Con estas actividades se te proponía pasar un rato agradables con amigos/as y jugar a la videoconsola de forma dinámica y beneficiosa para la salud. Elige una de las opciones:
 - Volvería a repetir este modo de juego, incluso en casa.
 - Prefiero el modo tradicional (individual y pasivo).

Completa la siguiente tabla:

Nombre:						
Valoración personal	Mii	Wakeboard	Baloncesto	Frisbee	Moto Acuática	Tiro Arco
Me ha gustado... (1 al 10)						
Puntuación individual						
Puntuación grupal						
Suma (grupal) de todas las actividades:						